

CBM Amiga

Disk: Turn on computer. Insert disk and game will load and run automatically.

CREDITS

Thunder Blade Technicians:

Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Tel: 021 356 3388. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur implacable, le Général Swindells. Les troupes, éprouvées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes: pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Skyscraper City | 3. Delta de Rivière |
| 2. Montagne/Désert | 4. Raffinerie |

Dans chaque secteur, vous affronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs superforteresses que vous devrez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

LE JEU

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occupent de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvent pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air. Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez notez que les matraqueuses et les missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton FEU.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Contrôle de vitesse du manche à balai

Virez sur l'aile Gauche Virez sur l'aile Droite

Avec Bouton FEU Non Enfoncé

Plongez Grimpez Accélérez + FEU

Virez sur l'aile Gauche Virez sur l'aile Droite

Avec Bouton FEU Enfoncé

Ralentissez

COMMANDES DE CLAVIER

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
--	-----	----------	---------	----------------

Contrôle de Vitesse de Manche à balai	F7			F1
Commandes de Vitesse de Clavier	F1			F2
Pause	ESPACE	H	H	F9
Continuez				F10
Music en Fonction	M			
Son FX en Fonction	S			
Haut	Q	Q		
Bas	A	A		
Gauche	O	O		
Droite	P	P		
Feu	ESPACE/SHIFT	ESPACE/SHIFT		

Contrôle de Vitesse de Clavier

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Accélérez	F1	E	E	↑ Flèche Haut
Ralentissez	F3	D	D	↓ Flèche Bas
Plongez				Virez sur l'aile Gauche
Grimpez				Virez sur l'aile Droite

Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

LE MARQUE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis suivants:

1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.
2. Char Tigre du Bengal de Type-74
3. Jet de Combat F-14 Meercat.
4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.
5. Croiseur Lance-Torpilles ASH-07 Barracuda.
6. Forteresse Mobile Etape 1: Blackbird SRS-78A1
7. Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder.
8. Forteresse Etape 3: Appareil d'invasion BA-001 Mermaster.
9. Etape 4: Forteresse de Commande ?

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

CONSEILS

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, vous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des bonus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques: s'il bouge ou s'il semble menaçant, abattez-le!

SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE

Statut

Hélicoptère d'Attaque Avancé.

Performance

Vitesse Maximum: 202 noeuds (à 6402 kg).

Vitesse de Croisière Maximum: 163 noeuds.

Portée: 601 kilomètres (consommation de carburant interne).

Endurance Maximum avec carburant interne: 3 hrs 12 min.

Taux Vertical de Décollage: 6.000 mètres.

Armement

Canon à Feu Rapide 30mm automatique 1.500 balles.

Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars.

Protection

Le siège du pilote est blindé.

Les réservoirs de carburant sont protégés contre les chocs.

Monture de canon pliante formant un processus d'absorption d'énergie en cas d'accident.

Dimensions

Rotor Principal 15 mètres

Rotor de Queue 2.9 mètres

Longueur de fuselage 15.2 mètres

Hauteur d'Emsemble 3 mètres

Moteurs

2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1.700 shp au niveau de la mer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

Suivez les Incitations sur l'écran.

Disquette: Tapez LOAD**.8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Suivez les Incitations sur l'écran.

Spectrum 48/128K, +2

Cassette: Tapez LOAD" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur

PLAY sur l'enregistreur à cassettes. **128K:** Utilisez l'option LOADER et appuyez sur ENTER. Suivez les indications d'écran.

Notes: Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se déroule sur la face 2. Le jeu se stabilise sur la face 2.

Spectrum +3

Disquette: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad CPC

Cassette: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les indications d'écran. Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se stabilise sur la face 2.

Disquette: Tapez RUN*DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST

Disquette: Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga

Disquette: Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

GENERICIQUE

Techniciens de Thunder Blade:

Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

THUNDER BLADE™

SZENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überannt. Die regulären Truppen sind kampfmüde und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Es ist nur einen Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.G.H.Q. hat Sie als die letzte Hoffnung aufgebeten und stellt Ihnen das allermeiste Fluggerät für die Überwältigung des Feindes zur Verfügung – Thunder Blade, einen hochmodernen Kampfhubschrauber. Gelingt Ihnen als erfahrener Veteran, der an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, das scheinbar unmögliche?

Die Operationsgebiete Ihrer Mission sind in verschiedene strategische Abschnitte unterteilt:

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. Skyscraper City | 3. Flußdelta |
| 2. Berge/Wüste | 4. Raffinerie |

In allen Abschnitten treten Sie sowohl gegen Bodentruppen als auch gegen Luftstreitkräfte an. Diese verteidigen alle eine Hauptfestung, die Sie um jeden Preis zerstören müssen. Gelingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine längere Pause verdient.

DAS SPIEL

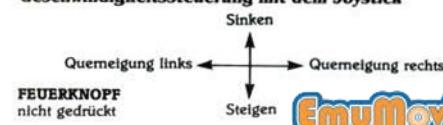
Sie starten das Spiel mit fünf Hubschraubern in Reserve (zwei Reserve-Hubschrauber in der C64-Version). Das Spiel endet, wenn alle Ihre Hubschrauber zerstört wurden oder wenn Sie die letzte Festung eingenommen haben. Man erhält einen extra Hubschrauber, sobald man eine festgesetzte Punktzahl erreicht hat. Sie treffen sowohl aus der Vertikalen als auch aus der Horizontalen auf die Feinde. Die hochmodernen Waffensysteme des 'Thunder Blade' bestehen aus einer Schnellfeuer-Kanone für Luftziele wie einem feindlichen Hubschrauber oder einem Kampfflugzeug. Ein kurzes Streufeuern reicht. Des Weiteren gibt es gradlinig fliegende Luft-Boden-Raketen, die für die feindlichen Boden- und Wasserszelle gedacht sind. Bedenken Sie, daß die Raketen nicht auf Zielgenauigkeit und Timing ankommt. Außerdem können Sie mit den Raketen nicht auf Luftfeinde feuern, nur Bodenfeinde. Die Kanone ist also für die Luft und die Raketen sind für den Boden.

Für die CBM Gebraucher: Deide Waffen können auf jedes Ziel schiessen.

Begeben Sie sich auf eine gerade Linie mit dem feindlichen Ziel, stellen Sie ein feindliches Kampffahrzeug auf dem Boden oder zu Wasser an und drücken Sie FEUER.

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Geschwindigkeitssteuerung mit dem Joystick



FEUERKNOFF nicht gedrückt

EmuMovies